Abril
NOVO! HQ • Divirta-se com Os Padrinhos Mágicos
RECREIO
R$ 8,95
Ano 6 Nº 293
20/10/2005
GANHE
Robits
para misturar com seus MAXROBITS
ELE TEM O PODER!
Conheça Aang, o herói que domina a terra, o fogo, a água e o ar no desenho Avatar
GAME
Ela encara monstros em Roller Rescue
www.RECREIOONLINE.com.br
QUE VENTO!
Saiba tudo sobre tufões, ciclones e tornados
GRÁTIS
MAX Robits
DR. LÓKI VEINDER, o gênio do mal, para a sua coleção
ISSN 1517-7467
00293
9 771517 746002

EDITORA Abril
MAX Robits
RECREIO
Agora tem
MAXROBITS
no celular
Para baixar os papéis de parede MAXROBITS no seu celular:
1 Acesse o wap de seu celular.
2 Clique em Portal Claro e procure por RECREIO-MAXROBITS.
3 Escolha seu robô ou personagem preferido e faça o download.
Preço: R$ 2,00
Para um papel de parede ou um protetor de tela
Disponível só para clientes Claro (em breve, também para outras operadoras)
Mais informações no site www.recreionline.com.br
CLR
MAX Robits
RECREIO

AQUI TEM

4 CURIOSIDADES — **Coisas legais de saber**

6 NA TV — **Avatar**
Saiba tudo sobre esse novo desenho.

10 TESTE — **Os quatro elementos**
Você é terra, fogo, água ou ar?

12 FIQUE LIGADO — **Erros que deram certo**
Coisas descobertas sem querer.

14 BICHOS — **Muitas patas**
Olhe com cuidado, siga as pistas e adivinhe.

18 NATUREZA — **Tufão, tornado ou furacão**
Confira as diferenças entre eles.

20 ERA UMA VEZ — **Do vento**
Voe com ele nessa poesia.

21 EXPERIÊNCIA — **Divirta-se com o vento**
É a sua vez de virar cientista.

22 PASSATEMPO — **Cadê?**

26 GAMES — **Hello Kitty**
Ela é a heroína no jogo Roller Rescue.

27 ESCOLA — **Ajuda para quem precisa**
Veja por que é legal ser solidário.

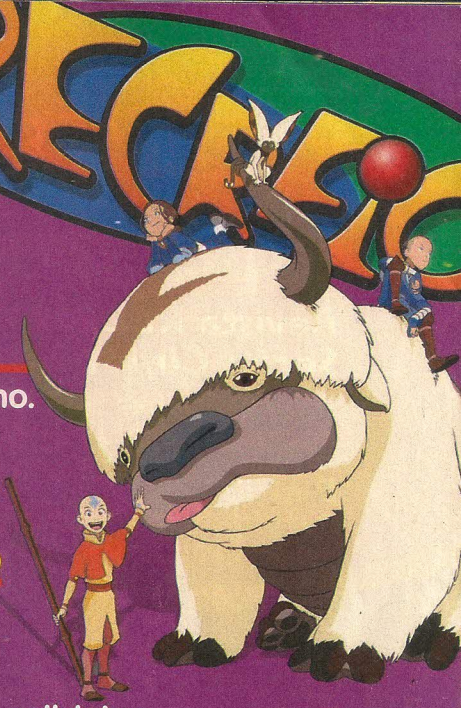
30 35 — **QUADRINHOS**

37 PASSATEMPO — **Enigma**
Descubra o nome dos ciclistas.

39 PASSATEMPO — **Labirinto**
Dê uma força a uma pulga perdida.

40 CORREIO — **Seu espaço na RECREIO**

42 TIRINHAS — **Para rir**



CAPA: DIVULGAÇÃO

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

EXISTEM APENAS SETE MARES NO MUNDO? QUAIS SÃO ELES?

Sandro Paiva Holanda
Por e-mail

Há muitos outros. A idéia de existirem apenas sete mares surgiu na Idade Média, quando as pessoas acreditavam que o planeta possuía uma só grande massa de terra, como uma espécie de ilha gigante. Os geógrafos da época classificaram as massas de água salgada que conheciam como sete mares, que eram: mar Mediterrâneo, mar Vermelho, mar da China, mar da África Ocidental, mar da África Oriental, oceano Índico e golfo Pérsico. Mais tarde, quando os navegadores alcançaram novos continentes, descobriram outros mares e oceanos. Hoje, ainda usamos sete grandes divisões para identificar as massas de água do planeta. Mas elas não descrevem mares, e sim oceanos. São eles: Glacial Ártico, Glacial Antártico, Atlântico Norte, Atlântico Sul, Pacífico Norte, Pacífico Sul e Índico.

QUAL FOI O MAIOR NÚMERO DE GOLS EM UM SÓ JOGO DE FUTEBOL?

Matheus Velani, 10 anos
Vargem Grande Paulista – SP

Não se sabe exatamente, já que em campeonatos amadores ou de segunda e terceira divisões costumam acontecer grandes goleadas e não existem registros oficiais desses jogos. Oficialmente, o recorde é a vitória de 36 a 0 do Arbroath sobre o Bon Accord, na Escócia. Esse jogo ocorreu em 12 de setembro de 1885. Já a seleção que fez mais gols em uma partida é a Austrália, que ganhou de 31 a 0 da Samoa Americana, em 11 de abril de 2001.

VOCÊ SABIA QUE...

- Foi inaugurado um museu da boneca Barbie na cidade de Taishan, em Taiwan? Lá, há uma coleção de mais de 800 bonecas, com vários modelos de roupas. A cidade foi escolhida porque há mais ou menos 20 anos a boneca era fabricada ali.

O QUE É MERCOSUL?

Luís Guilherme Tenório Moura
João Pessoa – PB

Mercosul significa Mercado Comum do Sul e é um acordo assinado entre Brasil, Paraguai, Argentina e Uruguai em 1991. Esses países formaram um grupo com o objetivo de trocar produtos, tecnologia e informações. Eles também querem se unir para produzir mais produtos e fazer negócios junto com outras nações.

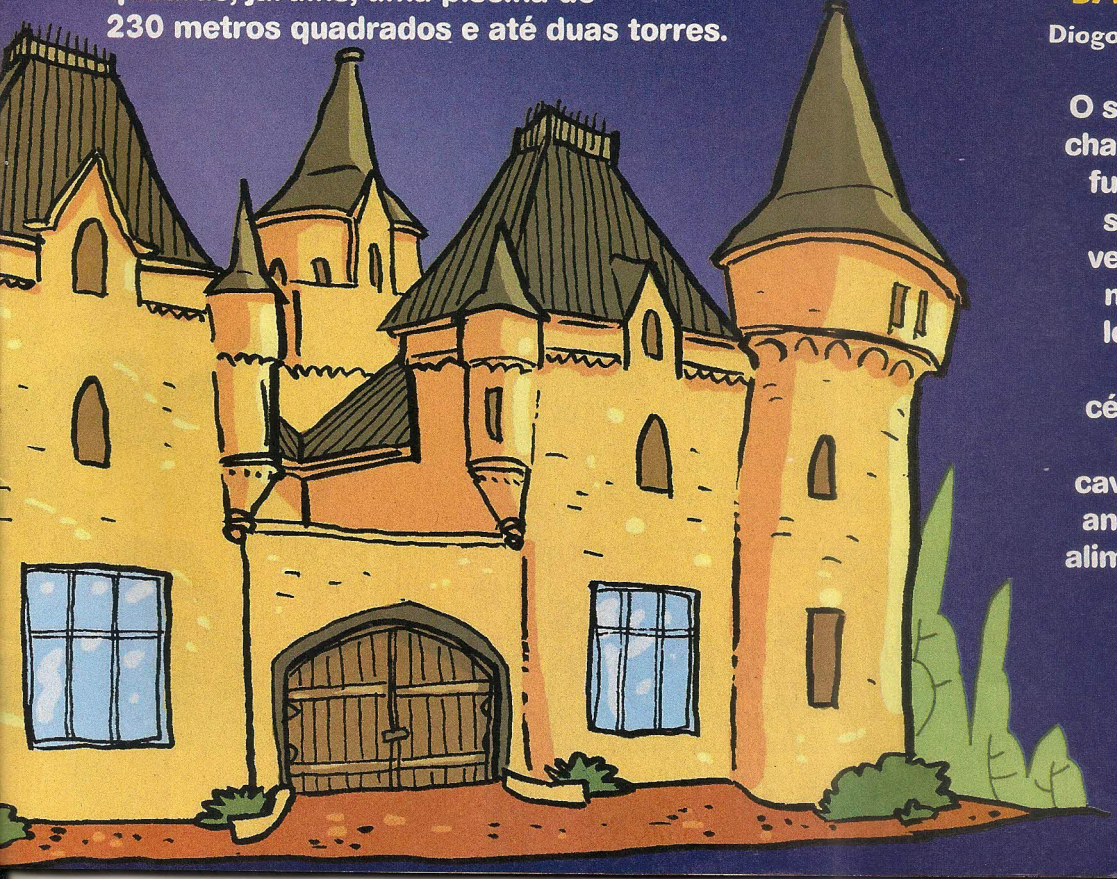
QUAL É O MAIOR CASTELO DO BRASIL?

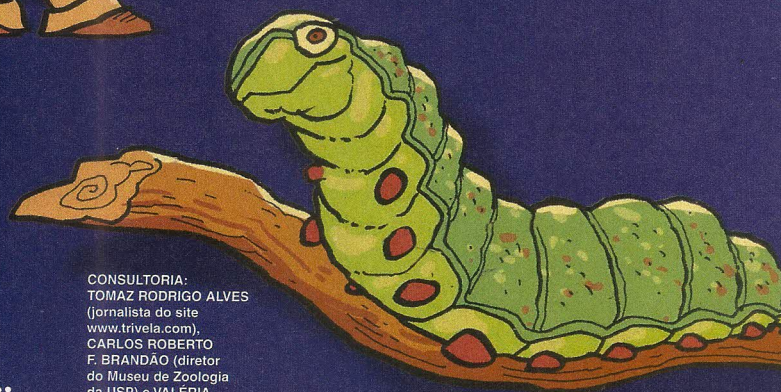
Felipe Sousa
São Luís – MA

É o Castelo Barão de Itaipava, que fica na cidade de Itaipava, no Rio de Janeiro. Ele foi construído em 1920 pelo Barão J. Smith de Vasconcellos e tem 42 cômodos: 19 quartos, sete banheiros, salões, bibliotecas, sala de música, galerias, quadras, jardins, uma piscina de 230 metros quadrados e até duas torres.

CONSULTORIA:
TOMAZ RODRIGO ALVES (jornalista do site www.trivela.com), CARLOS ROBERTO F. BRANDÃO (diretor do Museu de Zoologia da USP) e VALÉRIA FLORA HADEL (bióloga do Cebimar/USP).

ILUSTRAÇÕES:
FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ





POR QUE A LAGARTA TEM SANGUE VERDE?

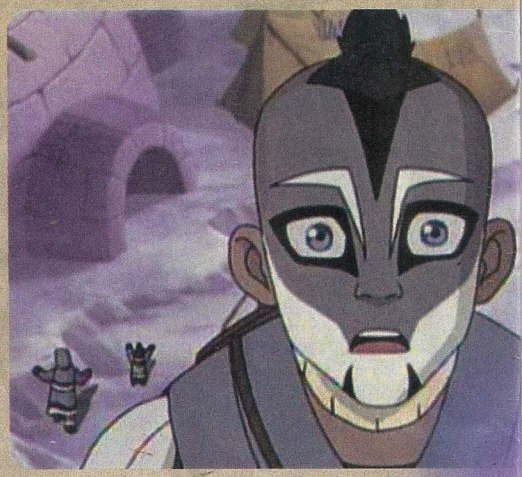
Diogo Funari Di Lucia, 8 anos
Pelotas – RS

O sangue da lagarta se chama hemolinfa e tem funções diferentes do sangue humano. Nos vertebrados, inclusive no homem, o sangue leva oxigênio e retira gás carbônico das células. Nos insetos, a hemolinfa preenche cavidades do corpo do animal, transportando alimentos e hormônios. Como a lagarta se alimenta de folhas verdes, a hemolinfa acaba ficando com essa cor também.

TEXTO ▸ JULIA MOIÓLI
DESIGN ▸ ANDREA NALIATO

MAGIA E ART

Descubra o que acontece quando esses dois poderes se juntam no desenho Avatar.

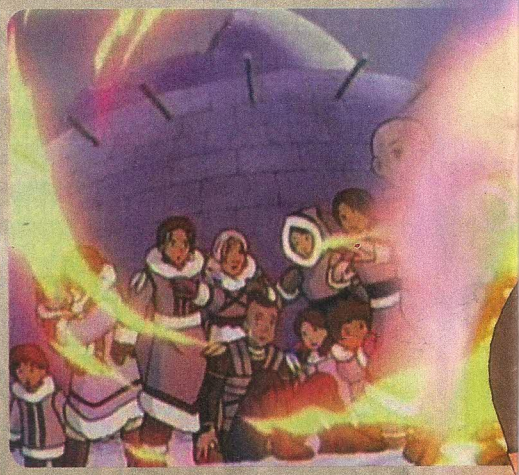


Antigamente, estudiosos de diferentes povos acreditavam que tudo no mundo era composto por quatro elementos básicos: água, terra, fogo e ar. No desenho Avatar, que estréia agora na TV, são exatamente esses os elementos que garantem o equilíbrio do Universo.

A aventura conta a história de povos que são guiados por cada um daqueles elementos. Há a Tribo das Águas, o Reino da Terra, a Nação do Fogo e os Nômades do Ar. Em cada um dos grupos, existem homens e mulheres especiais, chamados dobradores. Eles são capazes de manipular os elementos de sua nação e podem usá-los em um tipo de luta, que mistura movimentos de artes marciais e mágica. O problema é que a Nação do Fogo, comandada pelo Rei Ozai e pelo Príncipe Zuko, quer travar uma guerra com os outros três grupos para conquistar os poderes dos quatro elementos e dominar o mundo.

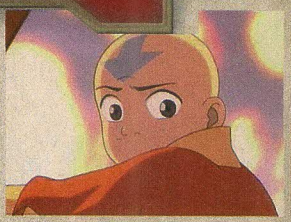
Existe apenas um ser capaz de impedir o conflito, mas ele está desaparecido há 100 anos. É o Avatar, o mestre dos quatro elementos.

Para manter o equilíbrio e a harmonia entre as nações, sem que nenhuma fique mais forte do que a outra, a cada geração nasce um dobrador especial chamado de Avatar, que é capaz de controlar os quatro elementos. Pela tradição, quando um Avatar morre, ele depois renasce em um povo diferente. O problema é que durante os anos de guerra, quando o mundo todo mais precisou desse Avatar, ele simplesmente sumiu!



ES MARCIAIS

Avatar vai ao ar toda sexta-feira, às 20h30, na Nickelodeon.



UMA GRANDE DESCOBERTA

A garota Katara e seu irmão adolescente Sokka fazem parte da Tribo das Águas que vive na região do Pólo Sul e tenta sobreviver no meio de tanta confusão. Todos os homens foram para a guerra e apenas as mulheres, as crianças e Sokka vivem lá.

O jovem se preocupa com a segurança de seu povo e só pensa em treinar os menores para o caso de a guerra chegar até eles. A menina é uma dobradora de água, mas ainda não consegue executar seu dom corretamente, pois onde vive não existe nenhum outro dobrador e ela não tem com quem aprender.

Um dia, Katara e Sokka saem para pescar e a menina fica tentando dobrar a água. Sem querer, ela quebra um iceberg gigante, onde um menino de 12 anos chamado Aang estava escondido e adormecido.

Logo de cara, os dois irmãos percebem que tem alguma coisa estranha no ar, já que o menino parece ser bem poderoso! Ele é um dobrador de ar e representa um povo que não se via há muito tempo! Mas os dois nem desconfiam quem ele é e nem o poder que tem.

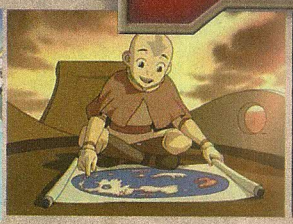
Afinal, quem imaginaria que o escolhido para ser o Avatar pudesse ser tão novo, tão radical e ter um bisão voador de estimação?

CONHEÇA A TURMA

APPA
É o bisão de estimação de Aang e seu melhor amigo. Assim como seu dono, tem poderes especiais e consegue nadar e voar.

MOMO
O lêmure voador de Aang é inteligente e treinado. Sua audição e o olfato são superaguçados e assim ele percebe o perigo há milhares de quilômetros de distância.

AANG
Ele é um garoto de 12 anos, que adora se divertir e participar de todo tipo de brincadeiras. Mas é também o último dobrador de ar e o Avatar, criado por monges num templo escondido nas montanhas. Ele curte se aventurar e vai ter de aprender a usar seus poderes para garantir o equilíbrio entre as nações.



Apesar de Sokka não ir com a cara de Aang, concorda em levá-lo para a aldeia. Ele e Katara se tornam grandes amigos. Brincam de deslizar na neve em cima de pingüins e se divertem para valer. As crianças da tribo também gostam muito de Aang.

Um dia, Aang e Katara entram em um navio da Nação do Fogo e, sem querer, o menino aciona um tipo de alarme, que chega até Príncipe Zuko. O líder da Nação do Fogo desconfia de que o sinal só pode ter sido disparado pelo Avatar e parte em busca dele, na Tribo das Águas.

Para que a aldeia não seja destruída, Aang parte com o príncipe Zuko. Mas seus novos amigos não vão deixar a história acabar assim! É aí que começa uma aventura cheia de magia, poderes místicos e artes marciais.

O QUE É AVATAR?

A palavra avatar existe mesmo e em português significa um processo de transformação. O termo vem do idioma sânscrito e se originou na Índia, pois na religião hinduísta os avatares são seres divinos que vêm do céu para a Terra como mensageiros dos deuses e podem assumir formas humanas ou de animais.

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

KATARA

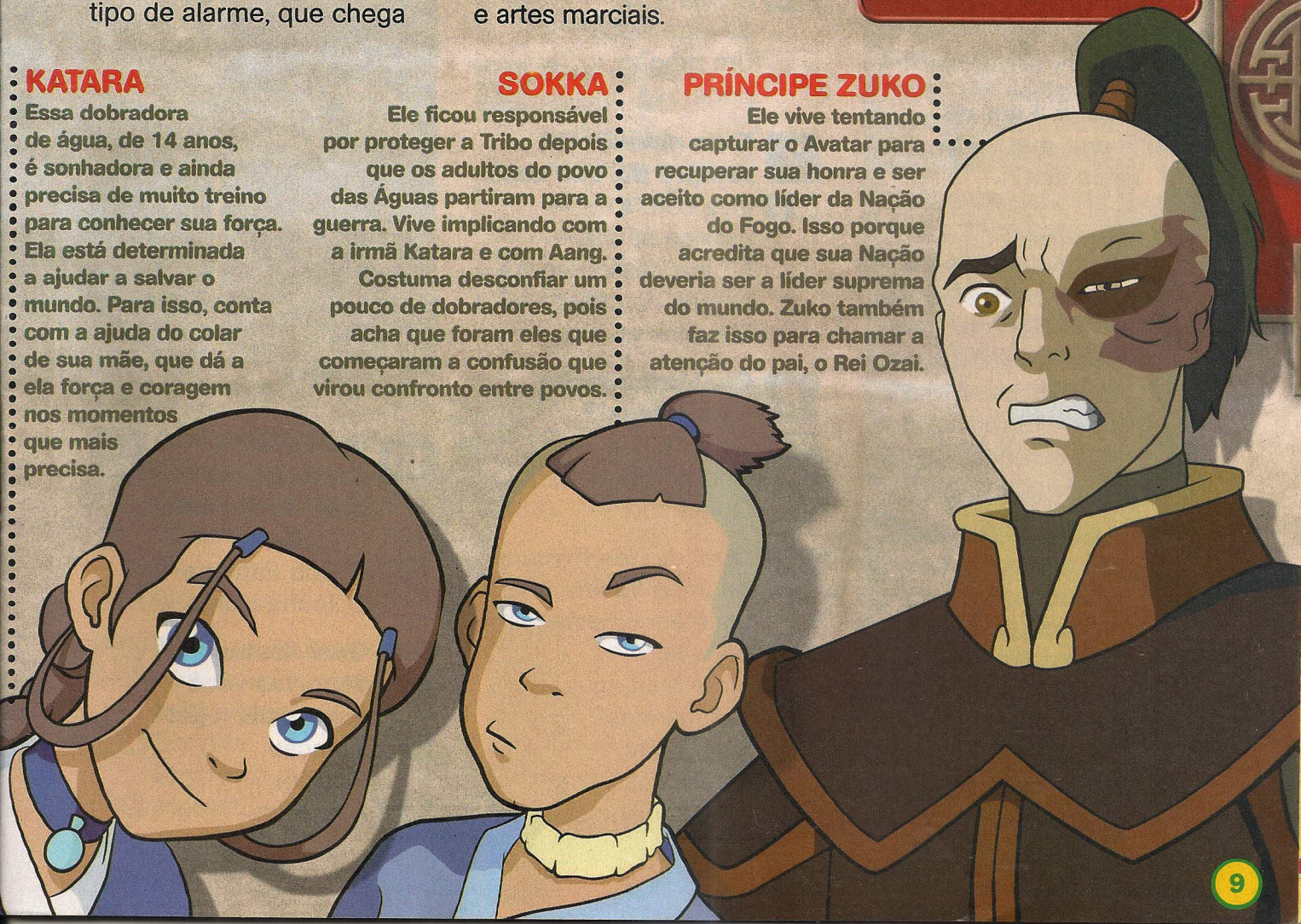
Essa dobradora de água, de 14 anos, é sonhadora e ainda precisa de muito treino para conhecer sua força. Ela está determinada a ajudar a salvar o mundo. Para isso, conta com a ajuda do colar de sua mãe, que dá a ela força e coragem nos momentos que mais precisa.

SOKKA

Ele ficou responsável por proteger a Tribo depois que os adultos do povo das Águas partiram para a guerra. Vive implicando com a irmã Katara e com Aang. Costuma desconfiar um pouco de dobradores, pois acha que foram eles que começaram a confusão que virou confronto entre povos.

PRÍNCIPE ZUKO

Ele vive tentando capturar o Avatar para recuperar sua honra e ser aceito como líder da Nação do Fogo. Isso porque acredita que sua Nação deveria ser a líder suprema do mundo. Zuko também faz isso para chamar a atenção do pai, o Rei Ozai.



TESTE

QUAL É O S

Responda às perguntas e descubra qual dos elementos, água

1 Quando está na praia, você:
- Prefere brincar na areia.
- Passa o tempo todo no mar.
- Gosta de se bronzear ao sol.

2 O mais divertido numa festa junina é:
- Ficar em volta da fogueira.
- Curtir a festa ao ar livre, com bandeirinhas tremulando.
- Dançar quadrilha.

3 Qual é a cor de roupa que você mais usa?
- Azul.
- Vermelho.
- Preto.

4 Como você prefere viajar?
- De avião.
- De carro.
- De navio.

5 No parque de diversões, você curte mais:
- Brinquedos que caem na água.
- O teleférico.
- O trem-fantasma.

6 Que animal imaginário você seria?
- Um hipogrifo voador, como o Bicuço do Harry Potter.
- O monstro do lago Ness.
- Um dragão poderoso.

7 Todo mundo sempre diz que você:
- Vive com a cabeça na lua.
- É uma pessoa com os pés no chão.
- É explosivo.

8 Qual brincadeira é mais legal?
- Soltar pipa.
- Cabo-de-guerra.
- Queimada.

9 Qual destes livros de Júlio Verne você escolheria para ler?
- Vinte Mil Léguas Submarinas.
- Viagem ao Centro da Terra.
- Ao Redor da Lua.

Texto ▸ CLÁUDIO FRAGATA

10 Qual destes personagens você mais gosta?
- O Coisa.
- O Bob Esponja.
- O Tocha Humana.

11 Qual destes esportes você acha mais legal?
- Natação.
- Futebol.
- Asa-delta.

EU ELEMENTO?

terra, fogo ou ar, combina com você.

14 Qual é a sua estação do ano predileta?

- ◆ Verão.
- ▼ Inverno.
- ◗ Primavera.

15 Se você fosse um bicho, onde gostaria mais de morar?

- ◗ Numa floresta quente e úmida.
- ◆ Num deserto quente e seco.
- ● Num continente gelado.

16 Qual destes bichos de estimação combina mais com você?

- ▼ Cachorro.
- ◗ Periquito.
- ● Peixe.

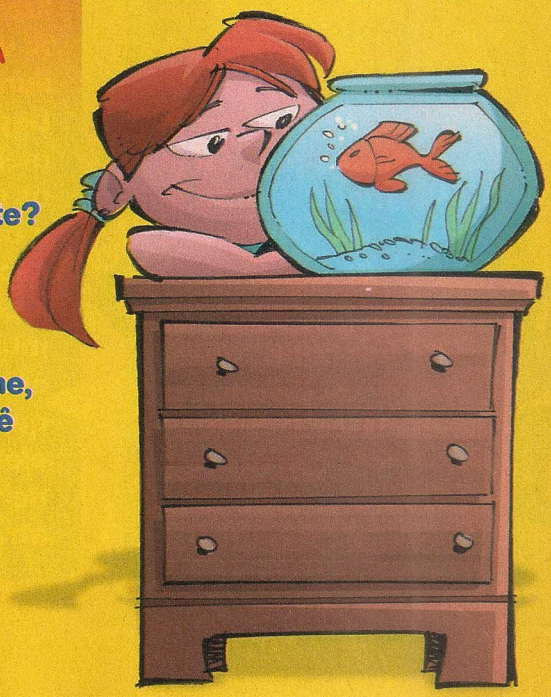
Ilustrações ▸ MAURO SOUSA

12 Que profissão você acha mais interessante?

- ◆ Vulcanólogo.
- ▼ Geólogo.
- ● Oceanógrafo.

13 Na hora do lanche, qual comida você curte mais?

- ● Sorvete.
- ◆ Cachorro-quente.
- ◗ Algodão-doce.



RESULTADO

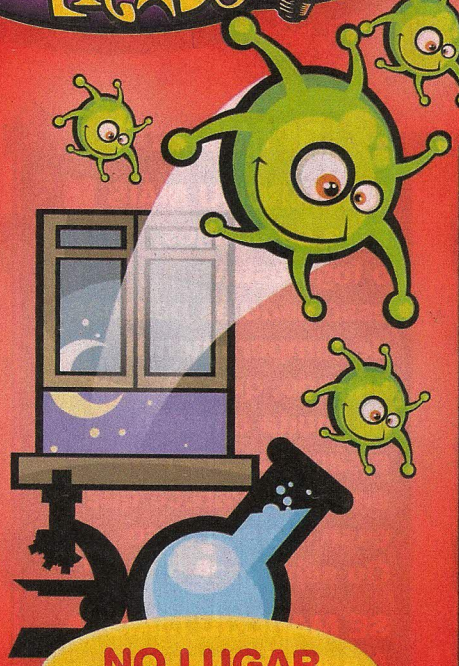
SE MARCOU MAIS ◆
Para os antigos, o fogo estava associado às pessoas de temperamento agitado, que gostam de muita emoção e são exageradas em tudo. Parece que esse é o seu caso. Ou seja, você é fogo!

SE MARCOU MAIS ●
A água é o seu elemento. Entrar no mar, mergulhar em uma piscina ou em uma cachoeira é com você mesmo. A água está relacionada às pessoas calmas e pacientes.

SE MARCOU MAIS ▼
Parece que você não gosta muito de improvisar e não decide nada sem antes pensar bem no assunto. Com essas características, o elemento que mais combina com você é a terra.

SE MARCOU MAIS ◗
Você provavelmente é meio desligado, do tipo que esquece o dia do aniversário dos amigos. O elemento de alguém assim, meio cabeça-de-vento, só podia ser o ar.

FOI SEM QU

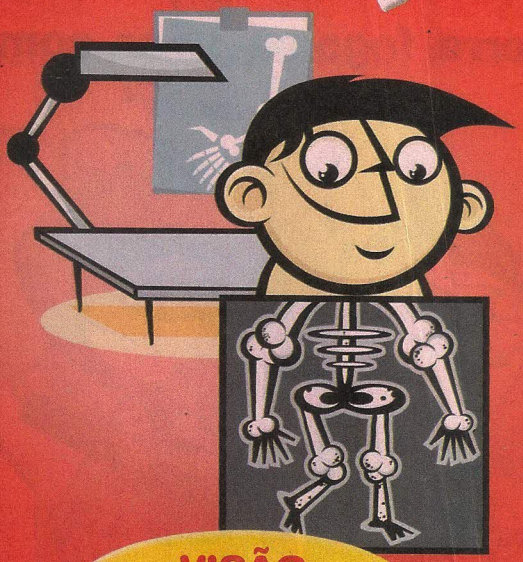


NO LUGAR CERTO!

Um dia, no ano de 1928, o biólogo escocês Alexander Fleming olhava no microscópio as bactérias que causavam graves doenças nas pessoas. Como já era tarde, Fleming foi dormir e deixou a janela aberta. No dia seguinte, notou que havia caído um fungo bem onde estavam as bactérias. Em vez de jogar a experiência fora, ele percebeu que o fungo produzia substâncias que destruíam os microorganismos! A partir daí, muitas vidas foram salvas com esse antibiótico chamado penicilina.

XI! ESQUECI!

O industrial Will Keith Kellogg vivia fazendo experimentos com comida. Até que, certa vez, ele se esqueceu de usar uns grãos de trigo fervidos numa panela. Alguns dias se passaram e, quando finalmente abriu a tampa da panela, teve uma surpresa! Cada grão tinha se transformado em um floco maior, bem macio! Foi desse jeito que, em 1894, nasceu o primeiro cereal matinal que conhecemos. Depois disso, ele repetiu a idéia com milho, que acabou virando o corn flakes, que muita gente costuma comer de manhã.

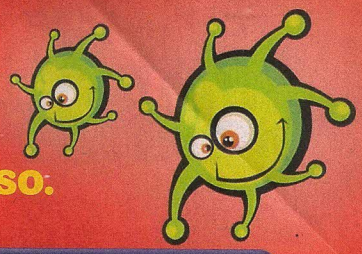


VISÃO PODEROSA

O físico alemão Wilhelm Röntgen pesquisava descargas elétricas e suas luzes e, sem querer, descobriu os raios X. Isso porque ele cobriu o experimento com um papelão preto antes de ir embora e apagou as luzes do laboratório. Aí viu que as descargas iluminavam o lugar. Depois de investigar melhor, notou que os raios atravessavam o corpo humano. Ele escolheu o nome raios X porque não sabia muito bem o que eles eram... Hoje sabemos que são uma radiação eletromagnética, capaz de visualizar os ossos, através da pele.

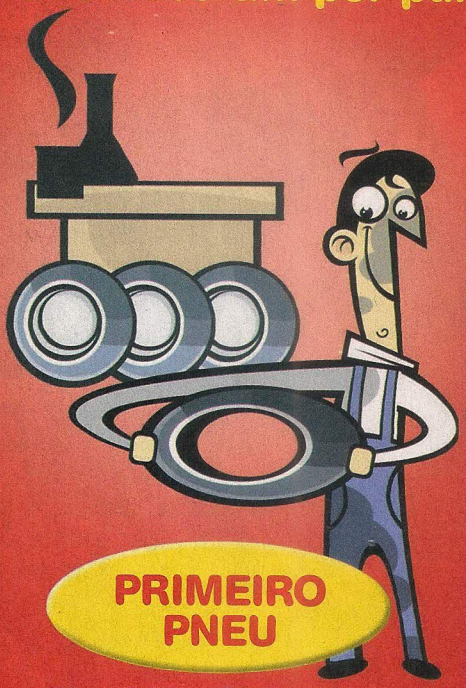
ERER!

Saiba como algumas grandes descobertas aconteceram por puro acaso.



DELÍCIA GELADA

Se você acha que grandes invenções são coisas que só os adultos fazem, está enganado. O picolé foi descoberto por um garoto de 11 anos chamado Frank Epperson, em 1905. Uma noite de inverno, ele esqueceu um copo de suco com um palito dentro, no quintal de casa. Como fazia muito frio, no dia seguinte, a bebida havia congelado. O garoto resolveu experimentar o suco endurecido e achou bem gostoso. Sete anos mais tarde, ele vendeu a sua idéia para uma grande empresa.



PRIMEIRO PNEU

Em 1844, o inventor Charles Goodyear vivia fazendo experiências para tornar a borracha mais flexível. Um dia, ele misturou borracha (como a que usamos na escola) com enxofre. Só que, por acidente, Goodyear deixou a mistura perto do fogão quente. Ao contrário do que pensava, a borracha não derreteu, apenas queimou. Goodyear deixou-a esfriando e, no dia seguinte, para sua surpresa, ela estava mais flexível. Estava descoberta a borracha usada nos pneus dos automóveis e também nas solas dos tênis e sapatos.

NOME ESQUISITO

Os cientistas chamam de serendipidade a capacidade de fazer descobertas por acaso. Eles são os que mais gostam de usar essa expressão, já que é comum descobrirem algo que não esperavam no meio de uma experiência. Mas a palavra também pode ser usada para outras invenções como o picolé, por exemplo. Ou ainda quando vamos procurar o significado de uma palavra no dicionário e, sem querer, descobrimos uma outra, que a gente nem sabia que existia. A palavra vem de *Serendip*, que é um antigo nome do Sri Lanka. Em 1754, o escritor inglês Horace Walpole criou o nome com base no conto "Os três príncipes de Serendip". É que os heróis da história viviam descobrindo coisas que não estavam procurando.

Texto ▶ JULIA MOIÓLI
Ilustrações ▶ STEFAN

PÉ AN

As patas servem para escalar, caçar, nadar ou escavar e cada bicho tem um modelo mais adequado ao seu tipo de vida.

FERA NA NATAÇÃO 1

As membranas nas patas fazem deste bicho um ótimo nadador. Elas funcionam como remos poderosos, que empurram a água com força, garantindo impulso para se deslocar rapidamente.

MUITO RESISTENTE 2

Curtas e muito fortes, estas patas têm dedos unidos na vertical. Por dentro da pele grossa, há uma espécie de almofada, que amortece o peso e facilita a locomoção.

MÃO ESPERTA 3

Como na nossa mão, repare que o polegar deste bicho fica na direção oposta à dos outros dedos. Isso ajuda na hora de usar galhos como ferramentas e saltar de um lugar para o outro.

PASSEIO MÁGICO 4

As escamas atrás dos dedos compridos e achatados das patas traseiras criam uma camada de ar entre a água e as patas e permitem que este animal ande e corra sobre a água sem afundar.

BOA DE PULO 5

As bolinhas são ventosas que grudam com força e impedem escorregões durante passeios por superfícies inclinadas ou pulos entre folhas e galhos de árvores, os lugares favoritos destes bichos.

SUBINDO PELAS PAREDES 6

Este animal tem quatro patas com cinco dedos cada uma. No final de cada dedo, há várias fileiras de pêlos microscópicos em forma de ganchos. Eles se prendem em qualquer superfície e permitem que o bicho suba em paredes, caminhe por superfícies escorregadias e ande até no teto.

REMOS FORTES 7
Esse modelo é uma ótima nadadeira em formato de remo. As patas da frente dão força aos movimentos e as de trás são como um leme, ou seja, indicam para onde o bicho vai. Internamente há cinco dedos unidos por uma membrana, que são longos e aumentam a impulsão.

SUPERPATADA 8
Macia e protegida por uma camada de gordura, esta pata tem uma almofada na parte de baixo. Os pêlos que existem entre as almofadas são sensíveis e tocam no solo primeiro, fazendo com que o bicho sinta onde pisa. Ele anda quase sem fazer ruído e se aproxima das presas sem ser visto. Na hora do ataque, aciona suas garras afiadas e retráteis.

TE PÉ

Tente descobrir quem são os donos destas patas. Depois vire a página e confira as respostas.

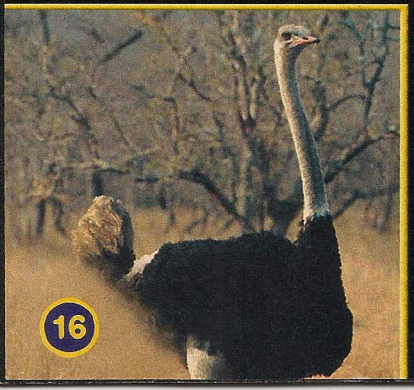
MARATONISTA 9
Com apenas dois dedos, as patas deste bicho garantem estabilidade e firmeza nas corridas e diminuem o atrito com o solo. Além disso, elas ficam no final de uma perna longa e forte, perfeita para um recordista de velocidade.

MÁQUINA DE ESCAVAR 10
Enormes, as patas dianteiras deste animal parecem pás, com unhas grandes e fortes que ajudam a escavar túneis embaixo da terra, onde ele vive longe do calor do Sol.

FOTOS: MINDEM/STOCK FOTOS

G.K. & VIKKI HART/GETTY IMAGES

MINDEM/STOCK FOTOS



1 Além das patas adaptadas para longas viagens, o **pato** tem as penas à prova de água, graças a um óleo feito pela própria ave. Isso ajuda na flutuação.

2 O **elefante** é o dono da maior pata do mundo. Ele chega a comer até 200 quilos de folhas e frutas por dia e pode pesar até 6 toneladas.

3 Com suas mãos longas, o **chimpanzé** passa até oito horas por dia em busca de frutas, sementes, mel e besouros nas regiões oeste e central da África.

4 O **basilisco** gosta de tomar sol e caçar insetos, aves, aranhas e mamíferos. Também é ótimo nadador e pode ficar submerso, pois segura a respiração.

5 Ótima saltadora, a **perereca** é leve e tem só uns 10 centímetros, o que ajuda na locomoção. Elas são do grupo dos anuros, o mesmo dos sapos e das rãs.

6 A **lagartixa** sobe e desce de qualquer tipo de parede em busca de insetos e plantas. E a temperatura do corpo varia com o ambiente externo.

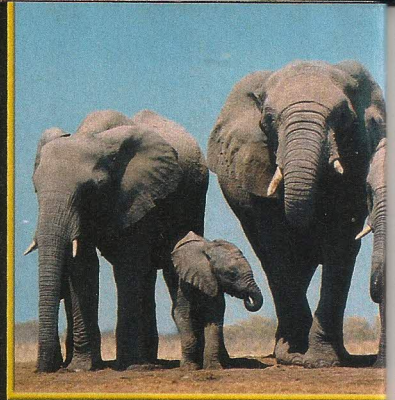
7 Graças às suas patas em forma de remo, a **tartaruga marinha** vive viajando longas distâncias pelos oceanos para namorar e encontrar comida.

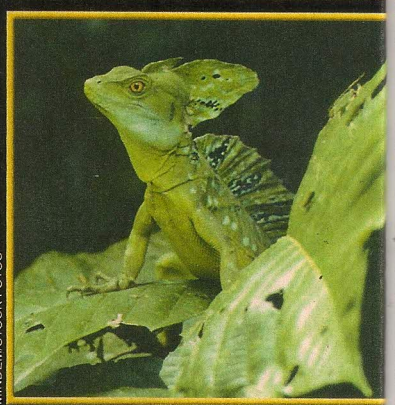
8 O **tigre** é o maior e mais forte dos felinos. É um supercaçador, capaz de nadar, correr e saltar. Vive em savanas da Índia, Sibéria e do sudeste asiático.

9 O **avestruz** tem asas e não voa. Mas pode chegar a 65 quilômetros por hora com as suas patas com dois dedos e as pernas longas e fortes.

10 Embaixo da terra onde vive, a **toupeira** constrói galerias de até 200 metros de comprimentos com suas patas para achar insetos e larvas.

CONSULTORIA: CARLOS C. ALBERTS (professor de zoologia do Departamento de Ciências Biológicas da Unesp – Assis), CARLOS CAMPANER (entomologista do Museu de Zoologia da USP), JOSÉ HENRIQUE BECKER (biólogo e coordenador técnico do Projeto Tamar/Ibama), CARLOS ALEXANDRE PESSOA (médico veterinário especializado em animais exóticos e autor do site www.animalexotico.com.br).





MINDEM/STOCK FOTOS

DAVID SCHLESER/NATURE'S IMAGES/STOCK FOTOS

GUY EDWARDES/GETTY IMAGES

MAX Robits
Entre e controle o seu
EDITORA Abril
O ART 91 encara qualquer desafio: na terra, no ar ou no espaço.
Disney ©
Nº 14
PATETA
www.abriljovem.com.br
Só 1 real
Ganhe também um gibi recheado de aventuras da Disney.
Patrocínio:
MINI SCHIN
A sua tropa de MAXROBITS vai ficar ainda mais imbatível. A próxima RECREIO traz uma das maiores invenções do Prof. Artur, o ART 91. Imperdível!
RECREIO
Toda quinta, nas bancas.
www.revistarecreio.com.br

Texto ▸ NOÊMIA LOPES
Ilustração ▸ JEAN GALVÃO

CONSULTORIA: JOSÉ CARLOS FIGUEIREDO (meteorologista do Instituto de Pesquisas Meteorológicas da Unesp / Bauru) e FÁBIO LUIZ TEIXEIRA GONÇALVES (professor do Departamento de Ciências Atmosféricas da USP).

QUE VENTANIA

Entenda o que é o vento e as diferenças entre tornados e ciclones.

Enxergar o ar é impossível, já que ele não tem forma nem cor. Mas todo mundo pode senti-lo se movimentando de um lado para o outro, produzindo ventos que balançam as folhas das árvores e refrescam os dias de verão.

São os ventos também que viajam sobre os oceanos e levam a umidade, fazendo chover em vários cantos do mundo. Esses passeios do ar estão acontecendo o tempo todo.

Tudo começa porque os raios do Sol chegam de um jeito diferente a cada parte do planeta, deixando alguns lugares mais quentes e outros mais frios. Onde faz mais calor, o ar esquenta, se expande e sobe, indo parar em áreas com pressão atmosférica mais baixa.

Chegando lá, o ar quente empurra o ar frio (que é mais pesado e fica mais perto da superfície) e assim se formam as correntes de vento, que podem ser quentes, frias, úmidas ou secas.

Além disso, há os ventos mais suaves e também os superviolentos, que passam a girar em círculos, formando os tornados, furacões, ciclones ou tufões. O que os fazem rodar está ligado ao movimento de rotação da Terra. Eles se diferenciam pelo tamanho, pela força, velocidade e temperatura do ar que os formam. Confira como nascem esses ventos.

Primos furiosos

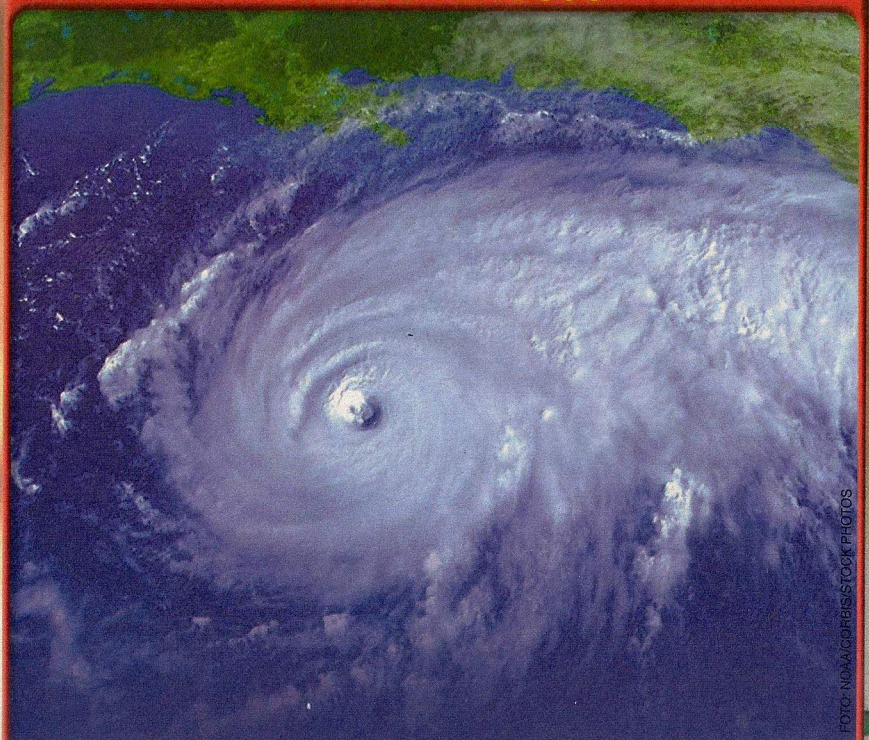


FOTO: NOAA/CORBIS/STOCK PHOTOS

Os **ciclones** são ventos nervosos que geralmente se formam sobre os mares de água quente, em torno de 26 graus Celsius. Eles começam com uma forte tempestade e logo surgem nuvens em forma de espiral.

No centro deles, é bem quente e a velocidade pode ultrapassar 200 quilômetros por hora. Quando esse fenômeno acontece no oceano Atlântico, ele é chamado de **furacão**. O curioso é que, dentro dos ciclones ou furacões, há uma região onde quase não venta, não há nuvens nem chuva.

Os furacões que ocorrem no oceano Pacífico são chamados de **tufões**. Ciclones, tufões ou furacões podem caminhar em direção ao continente e causar grandes estragos.

RÁPIDO E PODEROSO

Quando duas correntes de ar, uma quente e úmida e outra fria e seca, se cruzam, é encrenca na certa. Elas se chocam em alta velocidade e lançam o ar quente e úmido para cima, formando supernuvens de tempestades. No centro delas, surge o tornado, um **funil** poderoso que chega até o solo. A velocidade pode passar de 200 quilômetros por hora! Ele começa branco e cinza e vai ficando preto porque as nuvens ficam carregadas de sujeira.

Você sabia que...

- O vento é capaz de gerar energia? Ela é chamada de eólica e é produzida a partir de máquinas parecidas com cata-ventos gigantes. O vento gira as pás desses moinhos e faz funcionar geradores que capturam a força do ar e a transformam em energia elétrica.
- A energia liberada por um furacão em um dia é tão grande que, se fosse convertida em eletricidade, poderia abastecer um país do tamanho dos Estados Unidos durante seis meses?
- Existem caçadores de tornados? Eles correm em direção a tempestades para colocar equipamentos lá no meio e estudar esses fenômenos.
- Até pouco tempo, os pesquisadores nomeavam os furacões apenas com nomes femininos. Aí as mulheres reclamaram e hoje os cientistas fazem listas com nomes masculinos também.

FOTO: TAXI/GETTY IMAGES

DO VENTO

Alimenta o fogo
atormenta o mar
arrepia o corpo
joga o ar no ar

leva o barco a vela
levanta os lençóis
entra na janela
leva a minha voz

nuvens de areia
folhas no quintal
canto de sereia
roupas no varal

tudo vem do ven-tudo vem
do vento vem tu-do vento vem
do vento vem tudo
tudo bem

sacode a cortina
alça os urubus
sai pela narina
canta nos bambus

cabelo embaraça
bate no portão
espalha a fumaça
varre a plantação

lava o pensamento
deixa o som chegar
leva esse momento
traz outro lugar

tudo vem do ven-tudo vem
do ven-tudo vem
do vento vem tu-do vento
vem tu-do vento vem
do vento vem tudo
tudo bem

Do CD **Mil Pássaros**, do Palavra Cantada.

Texto
ARNALDO ANTUNES, PAULO TATIT e SANDRA PERES

Ilustração
ESTÚDIO MOL

EXPERIÊNCIA

BRINQUE COM O VENTO

Faça experimentos divertidos e acompanhe os movimentos do ar.

MEDIDOR DE VENTANIA

Você vai precisar de:

- 2 canudos
- 5 copos de iogurte
- fita adesiva
- 1 lápis com borracha
- massa de modelar
- papel-cartão
- 1 alfinete
- 1 relógio que marque segundos

1. Prenda um copo em cada ponta dos canudos com a fita. Os copos devem ficar virados para lados opostos.
2. Fure o fundo do último copo e grude a massa dentro do pote. Prenda-o de cabeça para baixo no papel-cartão e encaixe a ponta do lápis no buraco.
3. Fure o meio dos canudos com o alfinete unindo-os em formato de cruz. Espete o alfinete na borracha do lápis e deixe o medidor ao ar livre.

O QUE ACONTECE:
O medidor gira conforme a força e a velocidade do vento. Quanto mais voltas ele dá em um minuto, mais veloz é o vento. Use o relógio para fazer essa contagem. Repita isso no dia seguinte e compare. Esse invento é parecido com o anemômetro, usado pelos cientistas.

DE OLHO NA PRESSÃO

Você vai precisar de:

- 2 balões
- barbante

Pendure os balões um ao lado do outro, deixando um espaço de 5 centímetros entre eles. Sopre bem forte nesse espaço.

O QUE ACONTECE:
Em vez de se afastarem, os balões se aproximam. Isso porque a atmosfera que existe ao nosso redor exerce uma pressão em tudo o que está na Terra. Quando você sopra, o ar que fica entre os dois balões se desloca e por alguns instantes a pressão nessa área diminui. Como a pressão ao redor não muda, os balões são empurrados um contra o outro.

VÔO DE AVIÃO

Você vai precisar de:

- 1 folha de sulfite
- fita adesiva
- régua

Dobre o papel em duas partes, deixando um lado maior do que o outro. Junte as laterais com fita adesiva e passe a régua por dentro delas. Depois, sopre sobre a parte de cima.

O QUE ACONTECE:
O brinquedo voa porque o sopro desloca o ar que está em cima, diminuindo a pressão que há ali. Como a pressão embaixo é maior, ela empurra o papel para o alto. No caso do avião, as asas têm curvas que fazem o ar se mover mais rápido acima delas do que embaixo.

Ilustrações JEAN GALVÃO

PASSATEMPO
Cadê?
Ilustração ▸ SANDER
Enquanto ETs e terráqueos constroem a estação espacial interplanetária, procure as figuras que aparecem em destaque.
Resposta na página 42.

R.1

MINI SCHIN
Promoção Mini Schin invade seu quarto.
Divertido até a última gota.
ON IT
POWER PUFF girls
SAVE THE PUFF
MINI SCHIN

CARTOON NETWORK
CartoonNetwork.com.br

Estes são os ganhadores do segundo sorteio:

- Ana Carolina Formigani – Cambé/PR
- Ana Claudia Wagna Silva – Presidente Prudente/SP
- Henrique Lima S. Faria – Janaúba/MG
- Italo Gabriel Gomes de Almeida – Brasília/DF
- Renan Oliveira Machado de Avila – Santo Antônio de Pádua/RJ

A promoção terminou. Ao todo, foram 10 quartos com TV, computador e decoração com produtos dos personagens do Cartoon Network. Obrigado a todos que participaram e parabéns aos ganhadores desse superprêmio de Mini Schin. Até a próxima.

C.A. CAIXA: No 6-0282/2005.

DEXTER'S LABORATORY · COURAGE THE COWARDLY DOG · THE POWERPUFF GIRLS · JOHNNY BRAVO

SCHINCARIOL GRUPO

www.minischin.com.br

TM & © Cartoon Network.
(s05)

Descubra os poderes de Hello Kitty no jogo Roller Rescue.

GATA EM AÇÃO

A cidade foi invadida por monstros, a população está em pânico e você vai assumir o comando da gatinha Hello Kitty, que resolve virar heroína para salvar seus amigos neste novo jogo lançado para Playstation 2, PC, GameCube e Xbox.

Para encarar o desafio, ela se equipa com um par de patins e uma varinha, que serve para golpear os inimigos. Se quiser passar pelas fases, você terá de vencer seres esquisitos e provar sua habilidade com a varinha. Muitos inimigos aparecem ao mesmo tempo e não é fácil lidar com todos eles. Felizmente você conta com a ajuda de Badtz-Maru e Keroppi.

É preciso explorar cada canto e olhar caixas, latas e tudo o mais para conseguir todas as estrelas do jogo. Procure também por chaves para abrir algumas portas e sempre bata nas árvores com maçãs, pois essas frutas recuperam a energia da gatinha.

Entre as fases, você faz uma visita à casa da Hello Kitty para descansar. Lá pode configurar opções, salvar o jogo e comprar vídeos. E, se for bem no jogo, consegue até acessar fichas com informações dos personagens.

No closet, você pode usar as roupas liberadas.

Use o pulo duplo para alcançar lugares mais altos.

Fique sempre de olho nas instruções que aparecem na tela.

Nessa tela, você escolhe entre as fases e a casa da Hello Kitty.

Fique sempre de olho em caminhos que não são fáceis de enxergar.

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

Texto ▶ DANIEL NIEUWENHUIZEN

Texto ▸ CLÁUDIO FRAGATA

VAMOS DAR UMA FORÇA?

Saiba o que é solidariedade e o que fazer para ajudar as pessoas.

Não é legal quando alguém aparece para dar uma força na hora em que você mais precisa? Pode ser o jogador do time adversário que vem socorrer quando você leva um tombo na quadra. Ou o amigo que empresta uma roupa descolada para você ir a uma festa à fantasia. Ou ainda o colega de classe que dá aquele toque para você entender uma lição mais complicada.

Tudo isso se chama solidariedade, que é uma forma de ajudar quem está precisando. Pode ser um amigão ou uma pessoa desconhecida, não importa. Ser solidário é antes de tudo o desejo de colaborar com o próximo.

Uma forma de solidariedade muito comum nos bairros e nas comunidades mais pobres são os mutirões. Ou seja, moradores se juntam para construir ou reformar casas e escolas sem cobrar nada por isso.

Um por todos

Sua escola pode ser um bom lugar para discutir e pôr em prática a solidariedade. Converse com seus colegas e professores e vejam o que dá para ser feito. Vocês poderão organizar desde um mutirão de limpeza das salas de aula até uma campanha de arrecadação de livros e material escolar. Troquem idéias e descubram outras formas de ajudar.

Ilustrações ▸ CRIS EICH & JEAN CLAUDE

Essa vontade de ajudar pode ser ainda maior e se transformar em uma preocupação com o bem da humanidade. As grandes catástrofes são um exemplo disso. Elas costumam despertar a solidariedade dos povos do mundo todo.

Foi o que aconteceu depois do tsunami, na Ásia, e do furacão Katrina, nos Estados Unidos. As vítimas dessas tragédias receberam e ainda recebem ajuda na forma de alimentos, roupas, medicamentos e doações em dinheiro.

Mas a solidariedade não precisa aparecer só diante de problemas tão graves. A gente deve estar sempre pronto para ajudar os outros e a melhor forma de começar é dando uma força para quem está bem do nosso lado. Muitas vezes, um gesto de atenção ou uma simples palavra amiga ajudam muito.

DICA

Se quer ser mais solidário, use mais algumas frases como:

- **Posso ajudar?**
- **Precisa de alguma coisa?**
- **Está tudo bem com você?**
- **Se precisar de mim, avise.**

VOCÊ É SOLIDÁRIO?

1 Se um idoso vai atravessar a rua, você:

- A Oferece ajuda.
- B Pensa em ajudar, mas tem vergonha.
- C Não se preocupa.

2 Se um colega tem dificuldade na aula, você:

- A Logo se oferece para ajudá-lo.
- B Avisa seu professor.
- C Não faz nada, porque não sabe explicar bem.

3 Se assiste na TV a imagens de uma grande catástrofe, você:

- A Tenta saber como pode colaborar.
- B Fica chateado, mas não sabe como ajudar.
- C Acha que isso é assunto de adultos.

4 Nas tarefas de casa, você:

- A Está sempre pronto a colaborar com seus pais.
- B Acha que faz sua parte arrumando a cama.
- C Prefere aproveitar o seu tempo livre para brincar.

5 Qual a sua reação ao ver um animal abandonado?

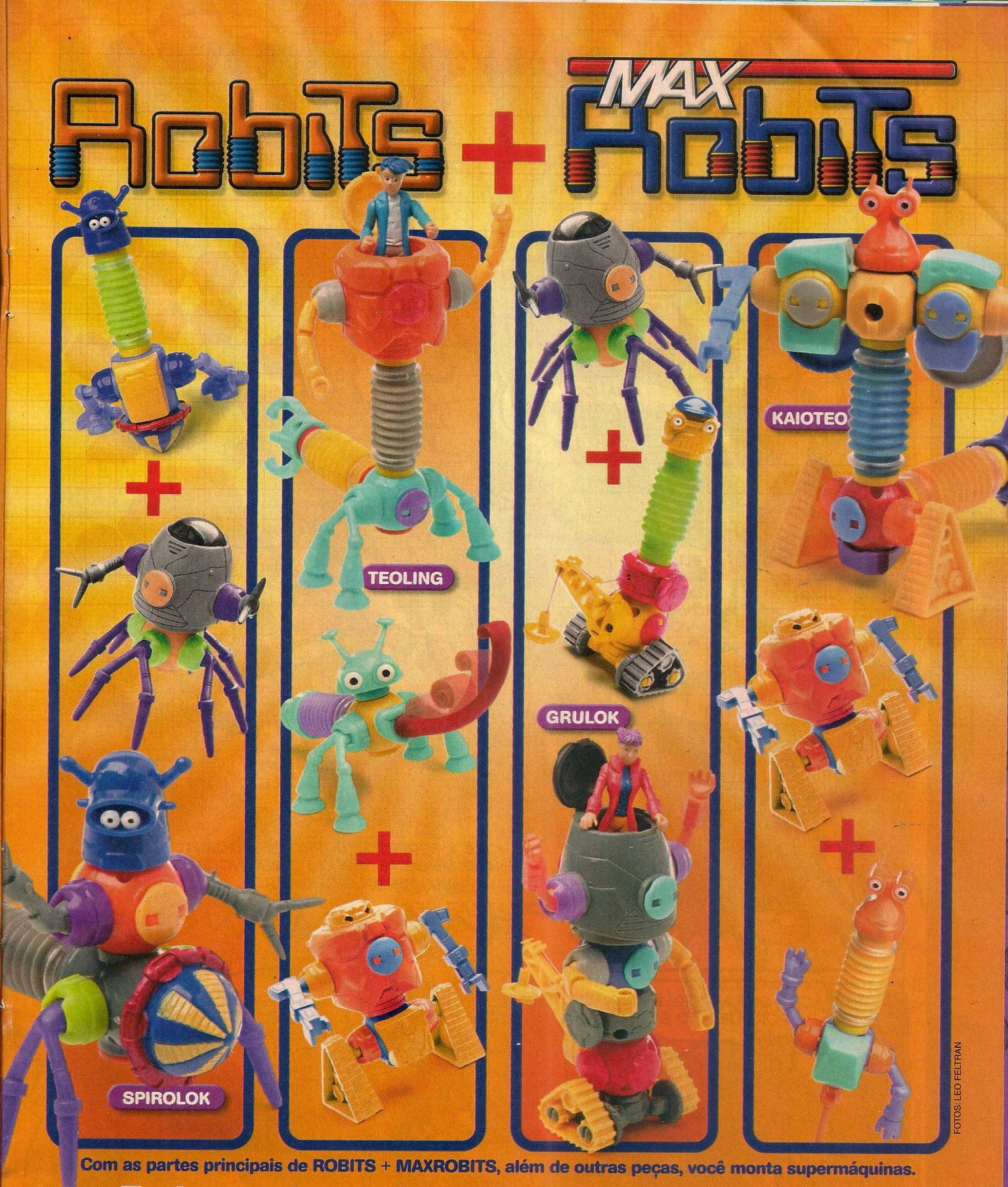
- A Procura um dono para ele.
- B Avisa um grupo de proteção animal.
- C Não faz nada.

Resultado

Se respondeu mais A
Parabéns! Você realmente se preocupa com o bem-estar de todos e está sempre pronto para colaborar com as pessoas.

Se respondeu mais B
Todos sabem que dá para contar com sua ajuda, mas você pode ter mais iniciativa e se informar melhor para ser ainda mais solidário.

Se respondeu mais C
Você anda distraído. É bom começar a se ligar. Tem gente precisando de sua colaboração. Que tal prestar mais atenção à sua volta?



Com as partes principais de ROBITS + MAXROBITS, além de outras peças, você monta supermáquinas.

Solte a imaginação, junte as duas coleções e crie os robôs mais incríveis!

OS PADRINHOS MÁGICOS!

VICKY PODEROSA

OBA, VOU RELAXAR E TOMAR UM SORVETÃO! NADA PODE ESTRAGAR ESSE MOMENTO.

QUANDO ELE VAI APRENDER A NÃO DIZER ISSO?

NÃO VAI SER HOJE!

UMA BOA NOTÍCIA, FILHO! SUA MÃE E EU VAMOS AO CLUBE E VOCÊ VAI FICAR COM A VICKY!

O QUE TEM DE BOM NISSO?

EU NÃO DISSE QUE ERAM BOAS NOVAS PRA VOCÊ!

JÁ VOU AVISANDO QUE HOJE ESTOU DE PÉSSIMO HUMOR, GAROTO!

SE VOCÊ É ESPERTO, VÁ PRO SEU QUARTO E NÃO ME DEIXE VER OU OUVIR VOCÊ, NEM SENTIR SEU CHEIRO!

ACHO QUE A VICKY É MALVADA PORQUE NÃO É FELIZ!

TALVEZ! OU ELA NASCEU ASSIM!

TIVE UMA IDÉIA!

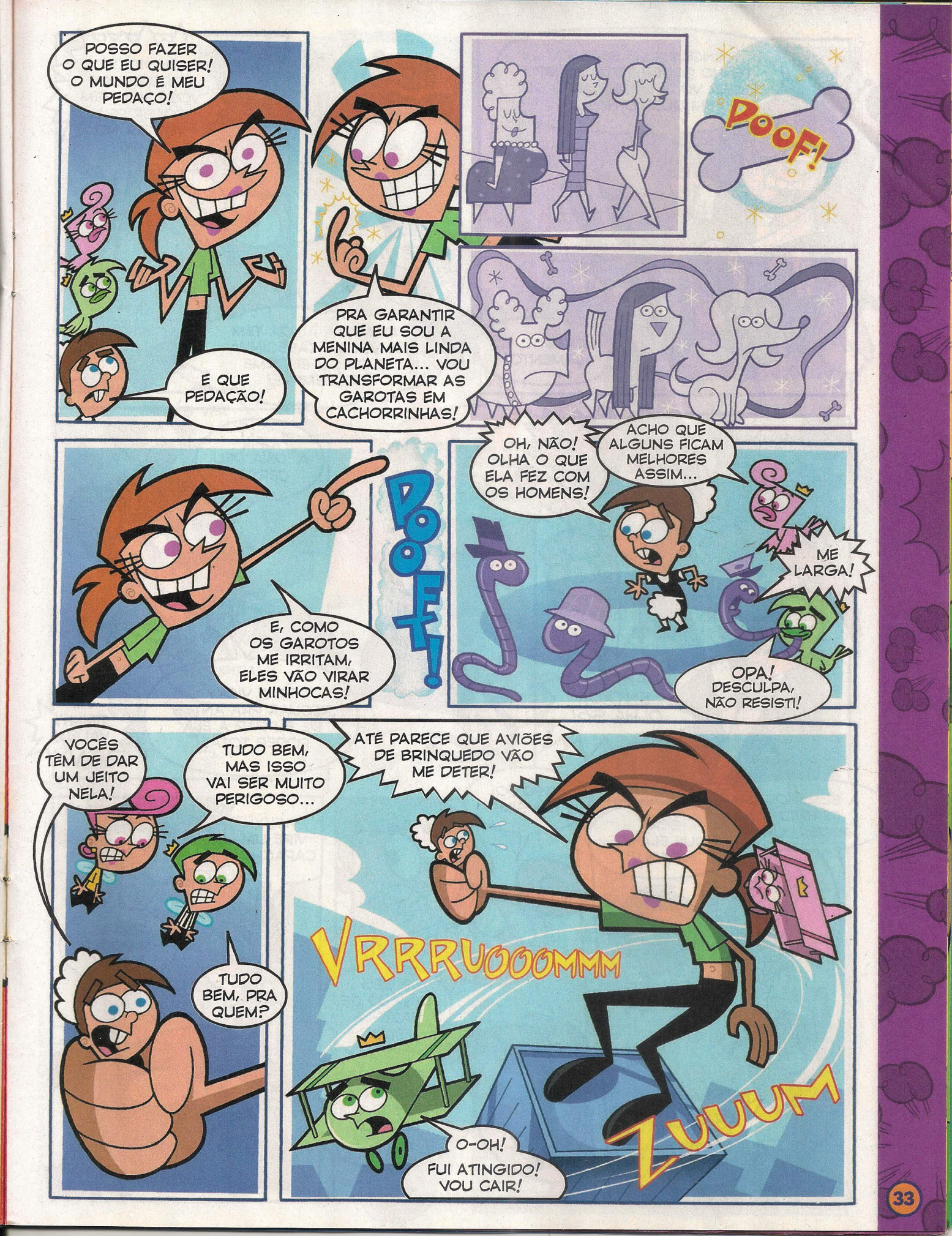
EU DESEJO QUE VOCÊS FAÇAM TUDO PRA VICKY FICAR FELIZ!

FELIZ! FELIZ! FELIZ!

OS PADRINHOS MÁGICOS © BY BUTCH HARTMAN.

AGORA ELA VAI ME TRATAR MUITO MELHOR!
EU NÃO APOSTARIA NISSO...
MAS EU TOPO A APOSTA!
VICKY, FAZ UM SANDUÍCHE PRA MIM?
CLARO! POOF! VOCÊ É UM SANDUBA!
UAU!
ERA SÓ UMA BRINCADEIRA DE MAU GOSTO!
AGORA, VOCÊ É UM VASO!
UMA LATA DE LIXO!
E AGORA UMA MEIA COM CHULÉ!
FINALMENTE CONSEGUI O QUE FALTAVA PRA EU SER FELIZ...
PODER TOTAL!
VOU DOMINAR O MUNDO! EU SOU A RAINHA DO UNIVERSO!
TODO VILÃO SEMPRE FALA ISSO...
BEM-VINDO

ACHO QUE ME DEI MAL.
VEJA O LADO BOM DA COISA... A VICKY ESTÁ FELIZ!
E ELA NÃO PÁRA DE PEDIR COISAS!
SACO DE BATATAS
POSSO DESFAZER MEU DESEJO?
NÃO, A GENTE NÃO PODE INTERFERIR NO AMOR. E ELA AMA O PODER!
VEM JÁ AQUI, ESCRAVO!
É QUE NÃO É ELA QUE TÁ USANDO ESTA ROUPA!
IR AO SHOPPING NUNCA FOI TÃO DIVERTIDO!
MÚSICAS
MP3
EU TAMBÉM ADORO IR AO SHOPPING!
PRETENDE PAGAR ISSO TUDO, MOCINHA?
GERENTE
TRANSFORMAR
BEM, PARECE QUE ELA NÃO VAI PAGAR, NÃO!
SUJEIRA

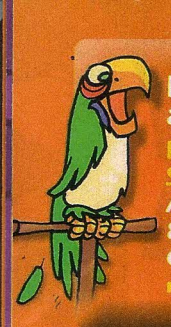

POSSO FAZER O QUE EU QUISER! O MUNDO É MEU PEDAÇO!
E QUE PEDAÇÃO!
PRA GARANTIR QUE EU SOU A MENINA MAIS LINDA DO PLANETA... VOU TRANSFORMAR AS GAROTAS EM CACHORRINHAS!
POOF!
E, COMO OS GAROTOS ME IRRITAM, ELES VÃO VIRAR MINHOCAS!
POOF!
OH, NÃO! OLHA O QUE ELA FEZ COM OS HOMENS!
ACHO QUE ALGUNS FICAM MELHORES ASSIM...
ME LARGA!
OPA! DESCULPA, NÃO RESISTI!
VOCÊS TÊM DE DAR UM JEITO NELA!
TUDO BEM, MAS ISSO VAI SER MUITO PERIGOSO...
TUDO BEM, PRA QUEM?
ATÉ PARECE QUE AVIÕES DE BRINQUEDO VÃO ME DETER!
VRRRUOOOMMM
ZUUUM
O-OH! FUI ATINGIDO! VOU CAIR!

NINGUÉM ME SEGURA! TENHO PODER TOTAL! E VOU FAZER VOCÊ LAMENTAR O DIA EM QUE EU NASCI!
ACREDITE, EU LAMENTO!
IDÉIA DOIDA!
EI, VICKY! APOSTO QUE VOCÊ NÃO TEM PODER PRA VOLTAR NO TEMPO!
ORA, ELA AINDA TEM A MESMA CABECINHA E O EGO ENORME DE SEMPRE!
PLÉ!
REBOBINA
AH, É? ENTÃO, OLHA SÓ!
IUPI! A IDÉIA DEU CERTO!
FIZ A VICKY RECUAR PRA ANTES DE EU DAR A ELA PODER TOTAL!
AÍ, TIMMY! VALEU!
A SEM-NOÇÃO PERDEU O PODER! UFA!
SERÁ QUE ELA JÁ NOTOU?
ARRGH!!! VOLTEI AO NORMAL!
ISSO FOI UM SIM!
E SEU DESEJO DE FAZÊ-LA FELIZ?
JÁ QUE NÃO FUNCIONOU, PREFIRO QUE EU SEJA FELIZ!
VICKY, VIRE UM CAPACHO!
TIMMY, O PODER É SEU!
LIMPE SEUS PÉS AQUI
FIM

OS PADRINHOS MÁGICOS © BY BUTCH HARTMAN.

O QUE VOCÊS FIZERAM? A MAMÃE TEVE UM CHILIQUE!
POOF!
ELE QUER UM IRMÃO PRA VICKY!
OI, NANICO!
QUE MEDO! DESENCOSTA! AAI!
PLIM!
TEM CERTEZA DE QUE ELE DESEJOU PÊLOS NAS COSTAS DO PAI?
QUÊ?
XI! OS MEUS PADRINHOS MÁGICOS ESTÃO SURDOS!
JÁ SEI! TIVE UMA IDÉIA!
QUERO QUE VOCÊS ESTUDEM FORMALMENTE!
ELE QUER QUE A GENTE ESCUTE NORMALMENTE!
POOOF!
SE ENTENDEM TUDO ERRADO, COMO ELES VÃO VOLTAR AO NORMAL?
VIVA!
UÁUÁ!
DROGA!
SOME!
UFA!
CORTA!
PUXA, OBRIGADA POR DEVOLVER NOSSA AUDIÇÃO, TIMMY!
DE NADA!
MAS PADRINHOS ESPERTOS TERIAM FEITO ISSO SOZINHOS...
A GENTE OUVIU ISSO!
FIM

PASSATEMPO
Ilustração ALEXANDER
ENIGMA
Enquanto a turma pedala, siga as pistas e descubra o nome dos participantes da prova.
Michel não está em último na corrida e Alex não usa tênis verde.
Os capacetes de Carlos e Luiz têm detalhes em amarelo.
Fábio não está liderando a corrida e a bicicleta de Alex não é vermelha.
A camiseta de Carlos não é azul e ele está entre Michel e Luiz.
As luvas de Alex são da mesma cor que o capacete de Fábio.
Resposta na página 42.
A
B
C
D
E



Participe mandando a sua piada para:
Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar · São Paulo - SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:

Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br

Faça sua assinatura e não perca nenhuma edição da RECREIO
59TZ
Ligue para:
Grande São Paulo
3347-2121

Demais localidades
0800-701-2828

Piadinhas

– Você já ouviu a piada sobre o saltador de obstáculos?
– Não, essa eu pulei!

Fabiano do Nascimento Ribeiro
Natal – RN

O que é que, quanto mais rápido você corre, mais difícil é de pegar?
O fôlego.

Camila César Trivella
Por e-mail

O que tem 11 cabeças e 22 pernas?
Um time de futebol.

Qual é o nome da pneumologista?
Ina Lemos.

Clawton Ferni Brandão
Rio de Janeiro – RJ

Quantos lados tem uma casa de oito quartos?
Dois, o de dentro e o de fora.

Alexandre Tourinho Ott
Porto Alegre – RS

O que um ímã disse para o outro?
– Você me atrai!

E o que um prato disse para o outro?
– Hoje o jantar é por minha conta!

Ricardo G. Cancello, 10 anos
Londrina – PR

Por que o homem correu em volta da cama?
Para tentar pegar no sono.

Taís Tessarolo Whonck
São Bernardo do Campo – SP

Qual é o cúmulo da coincidência?
Ser marceneiro e ter cara-de-pau.

Júlia Batista, 10 anos
São Paulo – SP

Fundador: VICTOR CIVITA (1907-1990)
Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), José Roberto Guzzo, Maurizio Mauro
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Secretário Editorial e de Relações Institucionais: Sidnei Basile
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright

Diretor-Geral: Jairo Mendes Leal
Diretor Superintendente: Luiz Felipe D'Avilla
Diretor de Núcleo: René Agostinho

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Cristiane Yamazato
Repórteres: Julia Moióli e Noêmia Lopes
Editora de Arte: Elaine Ianicelli
Designers: Andrea Naliato e Rogério Maroja
Estagiária: Anne Sartor Palm (arte)
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun
Colaboraram Nesta Edição: Anderson Faria, Fabio Bertolozzi (arte), Daniel Niewenhuizen (texto) e Eduardo Perácio (revisão)
www.recreionline.com.br

Apoio Editorial: Beatriz de Cássia Mendes, Carlos Grassetti **Serviços Editoriais:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação e Abril Press:** Grace de Souza **Correspondente Internacional:** Ruth de Aquino

PUBLICIDADE CENTRALIZADA Diretores: Mariane Ortiz, Sandra Sampaio, Sérgio R. Amaral **Executivos de Negócio:** Eliane Pinho, Letícia Di Lallo, Maria Luiza Marot, Marcelo Cavalheiro, Marcelo Dória, Nilo Bastos, Pedro Bonaldi, Robson Monte, Rodrigo Toledo, Sueli Cozza, Vlamir Aderaldo, Wlamir Lino **PUBLICIDADE REGIONAL Diretor:** Jacques B. Ricardo **PUBLICIDADE RIO DE JANEIRO Diretor:** Paulo Renato Simões **PUBLICIDADE UN CULTURA JOVEM Gerente de Publicidade:** Fernando Sabadin **Executivos de Negócio:** Analucia Bertola, João Eduardo Dias, Larissa Ceravolo, Luiz Carlos Rossi, Luis Fernando Lopes, Rogério Ponce de Leon (RJ), Vera Robles Reis **Gerente de Classificados:** Marco Bulara **MARKETING E CIRCULAÇÃO Gerente de Marketing:** Valeska Scartezini **Consultor de Negócios:** Tiago Afonso **Assistente de Marketing:** Eduardo Dias **Gerente de Circulação Avulsas:** Francisco Anselmo **Gerente de Circulação Assinaturas:** Bárbara Miklasevicius **PLANEJAMENTO, CONTROLE E OPERAÇÕES Diretor:** Auro Iasi **Gerente:** André Vasconcelos **Processos:** Roberto Faccio, Jessica Ramires **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávalos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (11) 3037-2000, fax (11) 3037-5396 **Publicidade São Paulo** www.publiabril.com.br **Classificados** tel. 0800-7012066, Grande São Paulo tel. 3037-2700 **ESCRITÓRIOS E REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE NO BRASIL: Central-SP** tel. (11) 3037-6564 **Bauru** Gnottos Mídia Representações Comerciais, tel. (14) 3227-0378, e-mail: gnottos@uol.com.br **Belo Horizonte** tel. (31) 3282-0630, fax (31) 3282-0632 **Blumenau** M. Marchi Representações, tel. (47) 329-3820, fax (47) 329-6191 **Brasília** Escritório: tels. (61) 3315-7554/55/56/57, fax (61) 3315-7558; Representante: Carvalhaw Marketing Ltda., tels (61) 3426-7342/223-0736/225-2946/223-7778, fax (61) 3321-1943, e-mail: starrmkt@uol.com.br **Campinas** CZ Press Com. e Representações, telefax (19) 3233-7175, e-mail: czpress@czpress.com.br **Campo Grande** Josimar Promoções Artísticas Ltda. tel. (67) 382-2139 e-mail: jairo_ galvao@hotmail.com **Cuiabá** Fênix Propaganda Ltda., tels (65) 9235-7446/9602-3419, e-mail: lucianooliveir@uol.com.br **Curitiba** Escritório: tel. (41) 3250-8000/8030/ 8040/8050/8080, fax (41) 3252-7110; Representante: Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (41) 3234-1224, e-mail: viamidia@viamidiapr.com.br **Florianópolis** Interação Publicidade Ltda. tel. (48) 232-1617, fax (48) 232-1782, e-mail: fgorgonio@interacaoabril.com.br **Fortaleza** Midiasolution Repres. e Negoc. em Meios de Comunicação, telefax (85) 3264-3939, e-mail: midiasolution@midiasolution.net **Goiânia** Middle West Representações Ltda., tels. (62) 215-5158, fax (62) 215-9007, e-mail: publicidade@middlewest.com.br **Joinville** Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (47) 433-2725, e-mail: viamidiajoinvillle@viamidiapr.com.br **Manaus** Paper Comunicações, telefax (92) 3233-1892/6656, e-mail: paper@internex1.com.br **Maringá** Atitude de Comunicação e Representação, telefax (44) 3028-6969, e-mail: m.atitude@uol.com.br **Porto Alegre** Escritório: tel. (51) 3327-2850, fax (51) 3227-2855; Representante: Print Sul Veículos de Comunicação Ltda., telefax (51) 3328-1344/3823/4954, e-mail: ricardo@printsul.com.br ; Multimeios Representações Comerciais, tel.(51) 3328-1271, e-mail: multimeios repco@uol.com.br **Recife** MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax (81) 3327-1597, e-mail: multirevistas@uol.com.br **Ribeirão Preto** tel. (16) 3964-5516, fax (16) 632-0660, e-mail: achrisostomo@abril.com.br **Rio de Janeiro** pabx: (21) 2546-8282, fax (21) 2546-8253 **Salvador** AGMN Consultoria Public. e Representação, tel.(71) 3341-4992/1765/9824/9827, fax: (71) 3341-4996, e-mail: abrilagm@uol.com.br **Vitória** tel. ZMR - Zambra Marketing Representações, tel. (27) 3315-6952, e-mail: samuelzambrano@intervip.com.br

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL: Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Consumo/Comportamento: Núcleo Consumo:** Boa Forma, Elle, Estilo, Manequim **Núcleo Comportamento:** Claudia, Nova **Núcleo Bem-Estar:** Bons Fluidos, Saúde!, Vida Simples **Turismo/Tecnologia: Núcleo Turismo:** Guias Quatro Rodas, National Geographic, Viagem e Turismo **Núcleo Homem:** Placar, Playboy, Quatro Rodas, Vip **Núcleo Tecnologia:** Info, Info Canal e Info Corporate **Cultura/Jovem: Núcleo Jovem:** Bizz, Capricho, Flashback, Mundo Estranho, Superinteressante, Supersurf **Núcleo Infantil:** Atividades, Disney, Recreio **Núcleo Cultura:** Almanaque Abril, Guia do Estudante, Aventuras na História **Casa/Semanais: Núcleo Casa e Construção:** Arquitetura e Construção, Casa Claudia, Claudia Cozinha **Núcleo Celebridades:** Contigo! **Núcleo Semanais:** Ana Maria, Faça e Venda, Minha Novela, Tititi, Viva! Mais **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 6, nº 293, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional. Código DINAP - **12788/1.**

Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112
Demais localidades: 0800-704-2112 www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121
Demais localidades: 0800-701-2828 www.assineabril.com.br
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.
Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, São Paulo, SP

Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini
www.abril.com.br

PASSATEMPO

Ilustração ▸ BIRY

LABIRINTO

Ajude a pulga a sair do pêlo do cachorro antes que ele a acerte enquanto se coça.

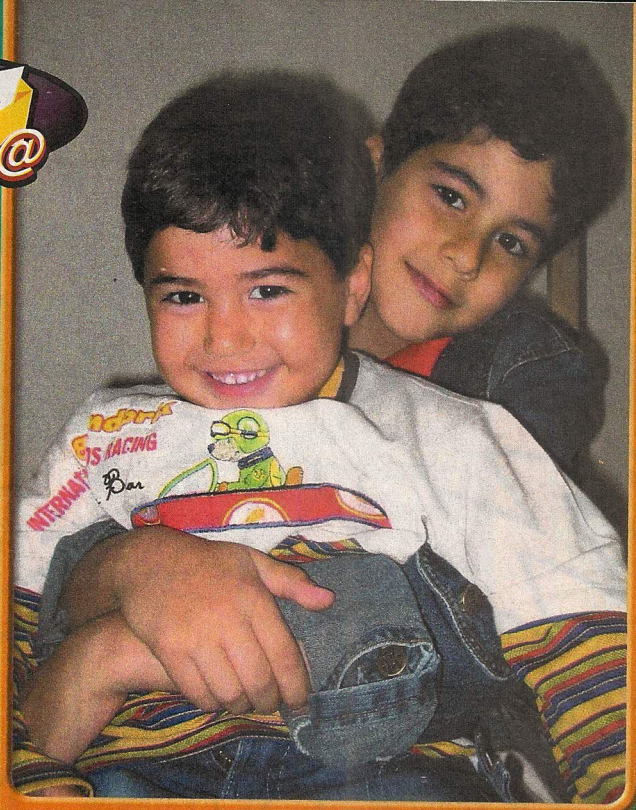
Resposta na página 42.

CORREIO @

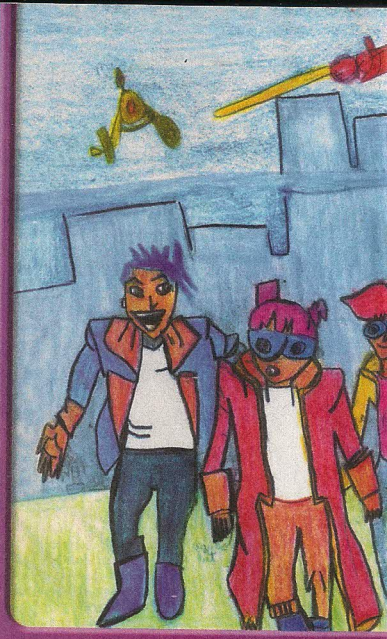
ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221
• 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br



Os irmãos Lucas e João Pedro pedem matérias sobre dinossauros.
GOIÂNIA – GO



O Yuri Silva sugere um teste com os personagens da equipe MAXROBITS.
VOLTA REDONDA – RJ

Pessoal, gostaria que vocês falassem sobre as formigas.
MATEUS BOZIO MACHADO
PORTO ALEGRE – RS

Quem desenhou a Hello Kitty foi a Paloma Bianca Araújo, de 12 anos.
SÃO PAULO – SP

Oi, turma! Adoro ver as novidades do cinema na RECREIO!
VÍTOR A. SOUZA, 10 ANOS
CURITIBA – PR

Nova mensagem

Enviar

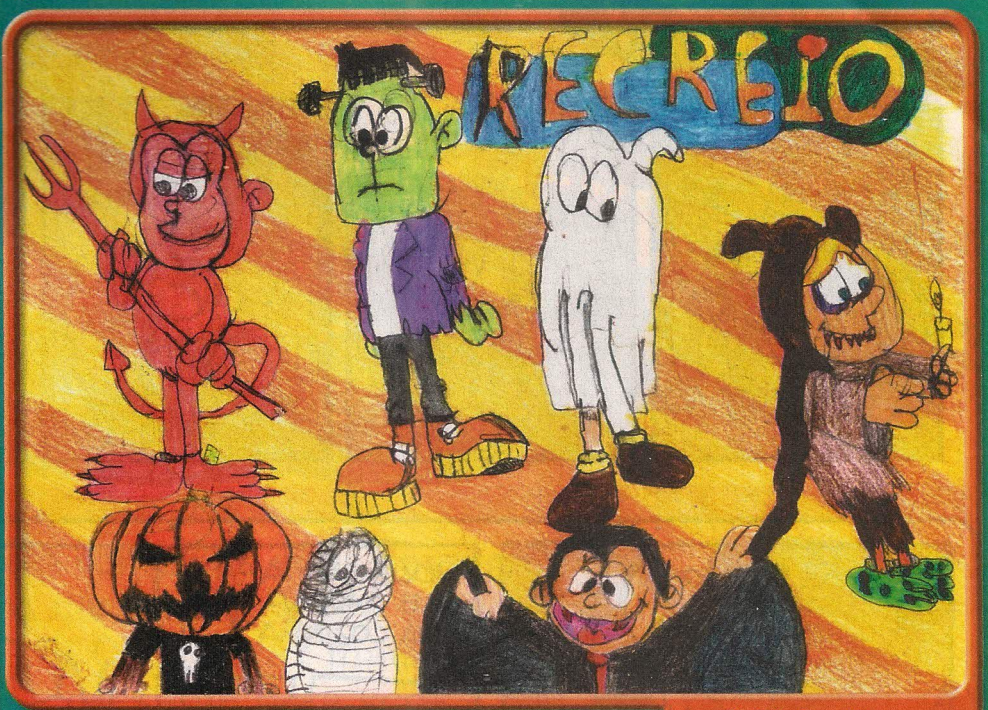
Para: recreio.abril@atleitor.com.br

Olá! Adorei a matéria sobre o filme Deu Zebra! e quero ler sobre as iguanas.
Larissa Martins Tavares da Costa

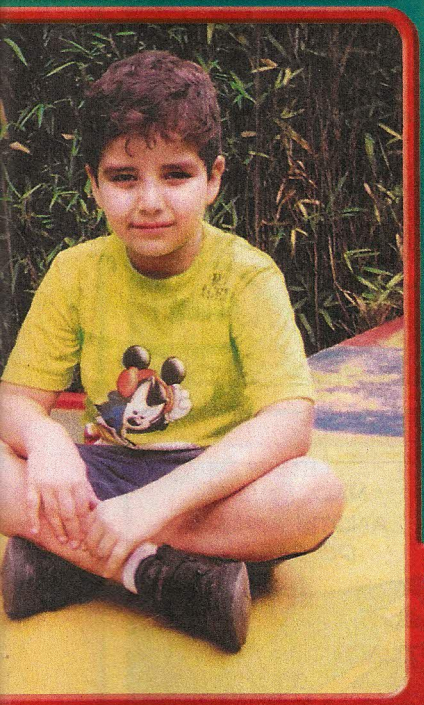
Curto demais os MAXROBITS e sugiro mais quadrinhos com Os Incríveis.
Marco Aurélio Ferraz Souto

E aí, galera?! Gostaria de saber mais sobre a história dos irmãos Mario Brother.
Thiago Jamberci da Silva Souza, 11 anos

A Alexia Rode, de 9 anos, diz que acha a RECREIO a melhor revista do mundo!
ITAJAÍ – SC



O Victor Hugo Linjardi Galvão já está em clima de Halloween.
PONTA GROSSA – PR



Eu adoro a revista RECREIO, pois ela vem com muitas matérias legais e interessantes. Minhas seções preferidas são *Curiosidades*, *Passatempo* e *Quadrinhos*.
AGENOR JÚNIOR, 12 ANOS
NAVIRAÍ – MS

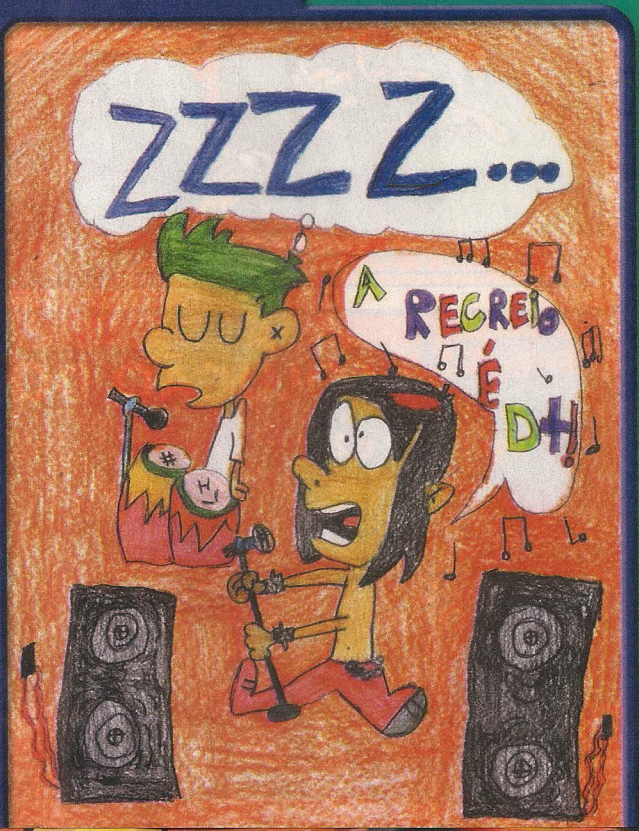
Olá, galera! Adoro ler os quadrinhos e fazer o *Fique de Olho*!
LEONARDO GRATÃO
MARÍLIA – SP

O Túlio R. Campos pede dicas de Yu-Gi-Oh! para Game Boy Color.
LORENA – SP

Sou fã da RECREIO e queria ler sobre pedras preciosas.
ELIANA ARAÚJO
BARUERI – SP

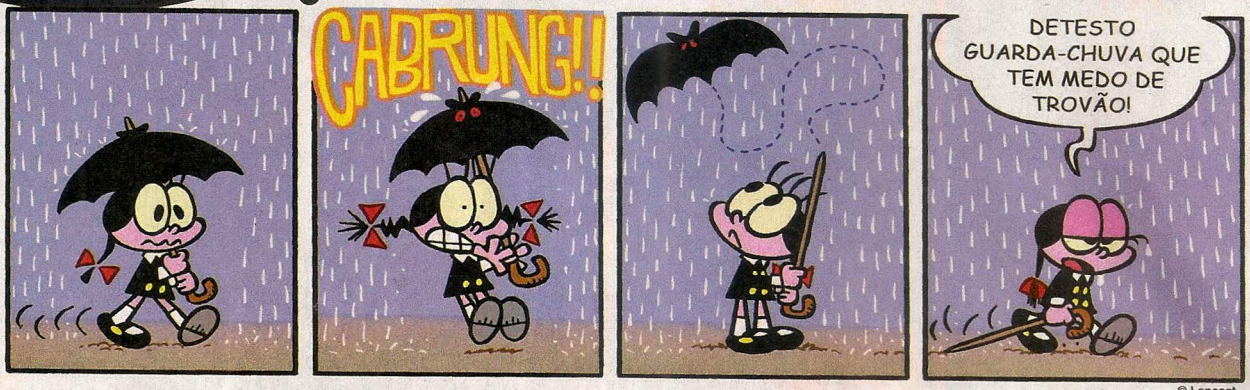
O Heitor se amarra em MAXROBITS e quer ler sobre tubarões.
SÃO PAULO – SP

O Gustavo Sanches Pereira pede um teste sobre Mirmo Zibang.
CAMPINAS – SP



tirinhas!

Anabel



© Lancast

por **Lancast**

Animatiras

© Editora Abril S.A.

por **Jean Galvão**

Mamãe Ganso

© 2005 United Features Synd./Interc. Press

por **Mike Peters**

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 22 e 23

Página 37

A ▸ ALEX
B ▸ FÁBIO
C ▸ LUIZ
D ▸ CARLOS
E ▸ MICHEL

Página 39

SEMANAS MAX DIVERTIDAS
RECREIO
Stone.
Imagens ilustrativas. Robits e gibis sortidos não sujeitos a troca. Promoção válida da edição 291 à 299.
Para tornar as suas semanas max divertidas, agora a revista RECREIO traz mais um presente para você.
Confira!
Edições ímpares
Nas edições ímpares, você ganha um personagem inédito dos MAXROBITS e também um dos 20 ROBITS lançados na coleção anterior, para montar incríveis Mega-Max-Robôs.
Edições pares
Nas edições pares, você recebe um robô-armadura e ainda leva de presente um gibi Disney com histórias divertidas para ler e colecionar.
PATETA
Só 1 real
Só 1 real
Margarida
Só 1 real
MAX Robits
A nova geração de robôs.
Patrocínio:
MINI SCHIN
EDITORA Abril
RECREIO
Toda quinta nas bancas

Clubinho Sadia e Lequetreque apresentam
COMER É UMA AVENTURA GOSTOSA
SE VOCÊ GANHA UM LANCHE TODA VEZ QUE TOMA BANHO, IMAGINE SE TOMAR UM BANHO NAS CATARATAS DO IGUAÇU.
EMPANADOS NUGGETS®
SALSICHAS
MINI PIZZAS
HAMBÚRGUER
MORTADELA DE FRANGO
CLUBINHO Sadia
PUBLICIS BRASIL
CLUBINHO Sadia